

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABTRACT</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN UMUM.....	5
2.1 Alat Musik Tradisional Indonesia.....	5
2.1.1 Alat Musik Tiup Tradisional Indonesia	5
2.2 Augmented Reality.....	11
2.2.1 Augmented Reality di Bidang Pendidikan.....	12
2.2.2 Augmented Reality di Bidang Budaya.....	13
2.2.3 Jenis Augmented Reality.....	13
2.2.4 Alur Proses <i>Augmented Reality</i>	15
2.2.5 Perangkat Lunak Produksi <i>Augmented Reality</i>	16
2.3 Desain Grafis.....	18
2.3.1 Titik.....	18

2.3.2	Garis	19
2.3.3	Bidang	19
2.3.4	Warna	20
2.3.5	Tekstur.....	20
2.3.6	Tipografi.....	21
2.3.7	Tata Letak.....	23
2.3.8	Prinsip Desain	28
2.4	Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODOLOGI DESAIN		31
3.1	Rancangan Penelitian	31
3.2	Jenis Penelitian.....	32
3.3	Lokasi Penelitian.....	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4.1	Studi Komparasi.....	32
3.4.2	Hasil Wawancara	43
3.4.3	Hasil Penyebaran Data.....	44
3.5	Teknik Analisa Data.....	44
3.5.1	Analisa Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	44
3.5.2	Analisis Pesaing	45
BAB IV STRATEGI KREATIF		47
4.1	Konsep Karya.....	47
4.1.1	Strategi Komunikasi.....	47
4.1.2	Strategi Media	48
4.1.3	Konsep Kreatif	49
4.1.4	Konsep Visual	49
4.1.5	Konsep Verbal.....	54
4.2	Final Art	54
4.2.1	Hasil Aplikasi (<i>Screenshot</i>).....	54
4.2.2	Model 3D Alat Musik	58
4.2.3	Media Pendukung.....	59
BAB V PENUTUP		63

5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		65

